XBOX 360

XBOX LIVE

FIELD OPERATIONS GUIDE

FM 90-10-140

MATURE 17+
JEUNES ADULTES
M
CONTENT RATED BY
CONTENU EVALUE PAR
ESRB

Les échanges en ligne ne sont pas classés par l'ESRB

AUTHENTICATE: HALO 3: ODST

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360[MD] ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter **www.xbox.com/support** ou appeler le service clientèle Xbox.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

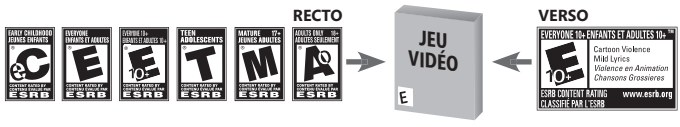
Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



Pour plus d'informations, consultez le site **www.ESRB.org**

TABLE DES MATIÈRES

Halo 3: ODST—Guide opérationnel de campagne

Transmission confidentielle 2
Astrocommandos 4
HUD ASCO 5
HUD et VNA ASCO 6
Base de données VNA 8
Baptême du feu 10

Halo 3—L'expérience multijoueur intégrale

Les bases du jeu multijoueur 13
Parties multijoueur 15
Visite du cinéma 20
La Forge 21
HUD multijoueur 22

Commandes de jeu ASCO et multijoueur 24
Bungie.net 26
Xbox LIVE 27
Le disque dur Xbox 360 27
Garantie 28
Support technique 29

PROJET D'INVESTISSEMENT PUBLIC

<\\ UNSC BUREAU DE RENSEIGNEMENT DES MARINES

<\\ TRANSMISSION CONFIDENTIELLE [ONI.SEC.PRTCL-1A]

>> ENVOYÉ : [DARE.V.500341(S1)]

<< REÇU : [ONI.ADMIN.COMMFLOTTE-0G]

<\ TCV TRANSCRIRE COMME SUIT ~

<< Pressez-vous, capitaine. Vous n'êtes pas mon unique souci du jour.

>> Bien sûr, monsieur. Il y a un atout prioritaire dans la ville. Nous devons le faire sortir.

<< Vous pouvez être plus précis ?

>> Je vous envoie mon rapport en ce moment même, avec l'imagerie adéquate...

<< Je n'en reviens pas... Soit les Covenants se relâchent, soit nous avons de la chance.

>> Espérons que c'est un peu des deux.

<< Cette info ne vient pas de chez vous ?

>> Non, monsieur. Des caméras de surveillance de la ville.

<< Vérification ?

>> INTELLIGENCE HUMAINE. Source unique.

<< Et ?

>> Il sort. Endesha, zéro-zéro-six-un-huit-deux.

<< Ingénieur municipal... Service des travaux publics de la Nouvelle Mombasa... Qu'est-ce qu'il fabrique au sous-sol d'un site alpha S2 ?

>> Inspection des dégâts, apparemment. C'est lui qui contrôle le Surintendant.

<< La machine qui a enregistré cette... anomalie sismique ?

>> Oui, monsieur.

<< Vous avez besoin de quoi, capitaine ?

>> D'une équipe d'extraction. Si vous prenez les...

<< ASCO ? Négatif. L'amiral me ferait la peau s'il savait que je retire des hommes.

>> Monsieur, avec tout le respect... L'heure tourne. Il y a un sujet à risque : le Surintendant-classe I.A., rempli de données de haute importance. Et ces soldats sont opérationnels.

<< Mais des ASCO ? Vraiment ? Vous ne croyez pas que cette extraction-là requiert un peu plus de... retenue ?

>> Je peux répondre personnellement des capacités du sergent artilleur et de son unité.

<< Personnellement ? Hors sujet, capitaine Dare.

>> Une escouade. C'est tout ce qu'il me faut. Et j'aurai sécurisé l'atout avant le coucher du soleil.

<< Parfait, capitaine. Faites donc. Juste une chose, encore …

>> Monsieur ?

<< Il vaut mieux que votre équipe en sache le moins possible sur votre objectif.

>> Vous l'avez dit, monsieur : de la retenue.

~ FIN DE TRANSMISSION \>

ALERTE MUNICIPALE !

L'ONI, service de renseignement de la Marine, conserve un bâtiment dans l'enceinte de la Nouvelle Mombasa. Soyez un bon voisin et respectez le périmètre de sécurité de l'ONI !

ASTROCOMMANDOS

Félicitations, soldat. En tant que recrue ASCO, vous faites partie d'une élite, la section volontaire du corps de Marine United Nations Space Command (UNSC). Classifiés "forces spéciales", les ASCO ont reçu le surnom "Hell Jumper" en raison de notre système de déploiement de prédilection, des véhicules d'insertion exoatmosphérique (les SOEIV) à un seul occupant : des nacelles de largage envoyées depuis les navires de la Marine incapables de maintenir une orbite de sécurité au-dessus des mondes occupés par les Covenants.

Les SOEIV sont entièrement automatisés mais les ASCO préfèrent généralement les piloter manuellement, accomplissant des manœuvres d'évitement pour échapper au feu ennemi. Sachez-le : un largage typique se conclut par une accélération rapide à 50 mètres du sol ou moins. Les SOEIV sont des systèmes éprouvés, mais leurs propulseurs et aérofreins ont un passif de plantage, tuant l'occupant à l'impact. Nous appelons ça "creuser sa propre tombe".

En raison de l'espace confiné des SOEIV, vous devrez vous déployer presque systématiquement à bas régime. Mais il y a deux armes sans lesquelles un ASCO ne pourrait jamais sauter :

MITRAILLETTE M7S

Une variante silencieuse du fusil M7. Grâce à sa taille compacte, son chargeur de 48 coups et sa lunette de visée reflex à zoom x2, la M7S est une arme sans commune mesure dans les opérations urbaines furtives.

MAGNUM M6S

Une variante silencieuse du M6 sidearm. Son zoom x4, son chargeur de 12 coups et son recul moindre font du M6S une arme de choix dans les exécutions de précision rapides.

HUD ASCO

Vos uniforme et armure ASCO sont semblables à ceux d'un Marine UNSC standard, à la différence près que vous êtes également équipé d'un casque intégral qui, en plus d'offrir une protection améliorée contre les projectiles balistiques et énergétiques, inclut un affichage tête haute (HUD) tactique et sophistiqué.

Le HUD ne fait pas qu'afficher votre stock de grenades, armes et munitions. Il gère également en temps réel vos deux plus importantes données biométriques : **endurance** et, indispensable, **santé**.

Bien que la méthode de calcul de ces métriques soit classifiée, leur lecture est facilitée par le HUD : quand les bords de votre HUD rougissent, cela signifie que votre endurance est faible ; la réduction de la barre étroite en haut du HUD signifie que votre santé générale est au plus bas.

L'endurance est récupérée automatiquement, tant que vous ne recevez pas de tir ennemi, mais la santé générale ne s'améliore que par intervention médicale, avec des kits de secours en combat ou "trousses de soins". Heureusement, vous avez appris à utiliser les trousses de soins civiles, un savoir essentiel en terrain urbain, loin des installations médicales de campagne et des Marines.

Bien que le HUD soit conçu pour une observation périphérique efficace, nous encourageons les nouvelles recrues ASCO à contrôler régulièrement leurs données biométriques et adapter leur style de combat en conséquence.

SOINS À LA DEMANDE :
Vous en avez assez d'attendre après votre docteur ? Les kiosques OPTICAN de la Nouvelle Mombasa proposent une assistance médicale immédiate !

Optican™

HUD ET VNA ASCO

En plus du HUD, le casque d'un ASCO est équipé d'un système sophistiqué de reconnaissance visuelle et de renseignement, le VNA.

Le VNA rassemble deux technologies utiles : un mode de prise de cible à luminosité modérée et une base de données spatiale du HUD (voir pages 8-9).

Veuillez étudier les caractéristiques essentielles suivantes de vos HUD et VNA avant votre premier déploiement sur le champ de bataille.

1. BOUSSOLE

Affiche votre destination actuelle, vos marqueurs de navigation et les balises (voir la note 1 sur la page 8 pour des détails supplémentaires).

2. ALLIÉS

Les contacts alliés apparaissent en vert sur le VNA. Retenez vos tirs !

3. ENNEMIS

Tous les véhicules et unités ennemis apparaissent en rouge sur le VNA.

4. INVENTAIRE DES GRENADES

Apuyez sur LB pour faire défiler les grenades. Appuyez sur LT pour lancer la grenade sélectionnée.

5. TROUSSES DE SOINS, ARMES, VÉHICULES

Les trousses de soins OPTICAN apparaissent en bleu, ainsi que les armes et véhicules abandonnés. Pour utiliser une trousse de soins, il vous suffit de marcher dessus ou de la toucher. Maintenez RB enfoncé pour ramasser une arme ou conduire un véhicule quand vous êtes près du siège conducteur.

6. ARMES ET MUNITIONS

Affiche les armes (arme utilisée au-dessus) et les munitions disponibles. Appuyez sur Y pour changer d'arme.

7. TERMINAUX DE DONNÉES

Les terminaux de données apparaissent en jaune sur le VNA. Appuyez sur RB pour accéder à un terminal et télécharger toutes les données audio et visuelles vers votre base de données VNA.

UN POINT EN VUE ? TIREZ DESSUS !

Des armes comme votre pistolet magnum peuvent tuer d'un seul coup. Visez la tête d'une unité ennemie et si un point rouge apparaît dans votre réticule de visée, appuyez sur la gâchette !

BASE DE DONNÉES VNA

Votre base de données VNA contient trois types de données :

NAV Carte de mission et outils de navigation
INFO Objectifs de mission
COMM Communications issues des terminaux de données

Accédez à votre base de données VNA en appuyant sur BACK.

1. BOUSSOLE

Quand vous sélectionnez une balise pré-positionnée sur la carte, un diamant bleu s'affiche sur la boussole pour vous guider vers cette balise. Quand vous positionnez un point de navigation dynamique, deux triangles verts indiquent l'emplacement du point de navigation.

2. EMPLACEMENTS STRATÉGIQUES

Indique les emplacements relatifs aux objectifs de la mission en cours. Orientez ↕ en haut ou en bas pour sélectionner la balise d'un emplacement.

3. LÉGENDE DE LA CARTE

Indique les symboles d'identification d'une carte.

4. INVENTAIRE DES GRENADES

Voir la note 4 à la page 6.

5. SECTIONS DE LA BASE DE DONNÉES VNA

Appuyez sur LB ou RB pour naviguer dans les données NAV, INFO et COMM.

6. ARMES ET MUNITIONS

Voir la note 6 à la page 7.

7. LÉGENDE DE LA MANETTE

Indique les touches de la manette pour placer des points de navigation et fermer le VNA.

8. LISTE DES POINTS DE NAVIGATION

Indique les points de navigation actuels et les ASCO qui les ont positionnés. Appuyez sur Y pour faire défiler les points de navigation.

9. CARTE DE LA NOUVELLE MOMBASA

Utilisez L pour déplacer la carte et R pour zoomer.

À VOTRE SERVICE !

Perdu ? Trop occupé pour accéder à votre base de données VNA ? Appuyez en haut sur ✣ pour afficher une astuce de navigation temporaire !

BAPTÊME DU FEU

Battez-vous pour libérer la Nouvelle Mombasa, avec jusqu'à trois amis sur Xbox LIVE® ou en liaison multiconsole, ou avec un ami en local sur une console Xbox 360® ! Dans Baptême du feu, vos coéquipiers ASCO et vous affrontez les envahisseurs covenants vague après vague. Plus vous tuez d'ennemis, plus vous marquez de points. Pour marquer des points rapidement, profitez des multiplicateurs de score de médaille (headshots, grenades et autres).

Rendez-vous sur Bungie.net pour consulter vos statistiques post-partie et comparer vos meilleurs scores avec ceux sur la liste de votre ami (pour plus d'informations, voir page 26).

Vagues, manches et jeux

Votre progression dans Baptême du feu dépend de vos combats dans les vagues, manches et jeux.

Une **Vague** est une escouade covenante déployée pour vous tuer. Le nombre d'ennemis dans chaque vague varie en fonction de la composition de l'escouade et de la difficulté.

Une **Manche** comprend 5 vagues d'attaques covenantes. Vous disposez d'un bref répit après chaque manche pour rétablir un périmètre défensif.

Un **Jeu** comprend 3 manches (15 vagues de Covenants) et se conclut par une manche bonus. Après chaque jeu, vous jouissez d'un répit légèrement plus long pour vous réapprovisionner.

La **Manche bonus** est un carnage mortel minuté où votre équipe tente de marquer le plus de points possible avant que tous les joueurs ne meurent ou que le temps imparti ne soit écoulé. Rappel : le crâne Fer est toujours activé dans cette manche (voir page 12). Si votre équipe marque suffisamment de points, vous obtenez des vies bonus.

Résurrection et réapprovisionnement

Pendant chaque Baptême du feu, vos équipiers ASCO partagent un nombre limité de vies. Les membres de votre équipe qui meurent ressuscitent dans une zone sans danger mais l'équipe perd une de ses vies. Des vies supplémentaires sont attribuées à la fin de chaque manche et jeu.

Il existe deux exceptions à ces règles de résurrection :

- Les joueurs morts ressuscitent sans pénalité après chaque manche bonus.
- Les joueurs morts ressuscitent sans pénalité quand il ne vous reste plus de vie mais qu'au moins un membre de l'équipe survit à une vague.

Des réapprovisionnements en trousses de soins OPTICAN et armes UNSC sont fournis après chaque manche terminée avec succès.

Crânes

Au cours de chaque Baptême du feu, plusieurs crânes multiplicateurs de difficulté entrent en jeu. Mauvaise étoile, Attrape et Œil noir sont activés en début de manche ; Tilt, Famine et Mythique sont activés en début de jeu. Plus un Baptême du feu dure longtemps, plus il y a de crânes activés en même temps. Par conséquent, au début de la manche 1 du jeu 5, tous les crânes Manche et Jeu sont activés. Le crâne Fer n'est activé que pendant les manches bonus.

Mauvaise étoile
Crâne Manche Les forces covenantes ont des capacités d'évitement supplémentaires pour échapper aux foudres des grenades, roquettes et needlers.

Attrape
Crâne Manche Les troupes covenantes sont armées de grenades supplémentaires.

Œil noir
Crâne Manche L'endurance ne se recharge que lorsque vous vainquez un ennemi en combat rapproché.

Tilt
Crâne Jeu Les unités blindées sont moins vulnérables aux dégâts de balles, tandis que les autres unités subissent moins les dégâts causés par le plasma.

Famine
Crâne Jeu Les armes à terre perdent la moitié de leurs munitions/charge.

Mythique
Crâne Jeu La santé de l'ennemi est doublée.

Fer
Crâne Manche bonus Pas de résurrection avant la fin d'une vague.

LES BASES DU JEU MULTIJOUEUR

Inclus avec ***Halo 3®* : *ODST*** est le deuxième disque qui offre la toute dernière expérience multijoueur ***Halo 3*** : les cartes ***Halo 3*** originales avec le mode de jeu Forge, plus toutes les cartes ***Halo 3*** à télécharger ! Recrutez vos amis pour un combat multijoueur sur Xbox LIVE, en liaison multiconsole, ou en écran partagé et en local sur une console Xbox 360.

Accueils de jeu

Il existe quatre accueils de jeu multijoueur.

- **MATCHMAKING**
  Rendez chaque partie plus intéressante en classant par sélection les types de partie les plus populaires et les joueurs de niveau comparable (requiert un abonnement Xbox LIVE Gold).

- **PARTIES PERSONNALISÉES**
  Créez des parties privées ou personnalisez vos parties multijoueur en modifiant de nombreux paramètres relatifs aux joueurs ou à la partie. Si vous souhaitez par exemple créer une variante plus radicale du nouveau type de partie Infection, vous pouvez décider que les Humains ne seront armés que de grenades et de pistolets pour éliminer un zombie alpha très rapide qui draine les boucliers. Bonne chance aux Humains !

- **FORGE**
  Modifiez les objets, l'équipement et les dangers sur n'importe quelle carte multijoueur. N'oubliez pas, le moindre changement peut avoir des conséquences importantes sur la jouabilité. Des variantes de cartes peuvent être créées via une liaison multiconsole, Xbox LIVE ou une console locale.

- **CINÉMA**
  Visionnez, modifiez et faites des captures d'écran des cinématiques en mode multijoueur, avec une multitude d'angles de caméra possibles. Les joueurs qui possèdent un abonnement Xbox LIVE Gold peuvent stocker des films et des captures d'écran en ligne et les partager avec des amis.

Vos paramètres

Pour accéder à votre identité dans le jeu, à vos paramètres de joueur et aux options de partage de fichiers depuis n'importe quel accueil, ou même en cours de jeu, appuyez sur START pour ouvrir **Vos paramètres**.

MÉDIAS	
FAVORIS BUNGIE	Obtenez de nouvelles cartes, de nouveaux types de partie, des films, des captures d'écran... directement de Bungie.
PARTAGE DE FICHIERS	Choisissez les films, les clips vidéo, les captures d'écran, les cartes et les variantes de jeu que vous voulez partager par Xbox LIVE (requiert un abonnement Xbox LIVE Gold).
CAPTURES D'ÉCRAN	Constituez-vous un album de souvenirs de guerre avec des captures d'écran provenant de vos propres parties ou de celles de vos amis.
TRANSFERTS ACTIFS	Consultez les transferts de fichiers en cours ou en attente.
MARCHÉ	Rendez-vous sur le marché Xbox LIVE pour découvrir de nombreux fichiers pour *Halo*, des démos de jeu et bien d'autres choses.
BUNGIE PRO	Rejoignez Bungie Pro pour augmenter votre capacité de partage de fichiers sur Xbox LIVE.

PARAMÈTRES	
COMMANDES	Configurez la manette à votre convenance.
APPARENCE	Choisissez votre sexe, votre armure et votre matricule.
COMMUNICATION VOCALE	Contrôlez les paramètres des voix amies et ennemies pendant les parties Matchmaking.
AFFICHAGE	Définissez les options de sous-titrage et de luminosité de l'écran.

PARTIES MULTIJOUEUR

Pour jouer en mode multijoueur, configurez votre connexion en sélectionnant **Réseau** à partir de n'importe quel accueil, puis sélectionnez **Xbox LIVE, Liaison multiconsole** ou **Local**. Un abonnement Xbox LIVE Gold est nécessaire pour rechercher et héberger des parties sur Xbox LIVE.

Informations sur la connexion Xbox LIVE

Pour plus d'informations sur tout problème réseau rencontré en jouant sur Xbox LIVE, rendez-vous sur **www.bungie.net/router**.

Liaison multiconsole

Pour héberger ou trouver une partie en liaison multiconsole, choisissez **Liaison multiconsole** depuis le menu **Réseau**. Sélectionnez une partie dans le navigateur pour afficher les détails ou la rejoindre si un emplacement de joueur est disponible.

Créer ou rejoindre un groupe

Il existe plusieurs façons de créer un groupe : vous pouvez rejoindre des joueurs que vous venez d'affronter en Matchmaking, héberger une partie dans l'**accueil Parties perso** pour organiser une partie privée, ou demander à un ami de vous rejoindre dans la **Forge** pour mettre au point la carte parfaite.

Créer un groupe est simple : choisissez l'accueil pour le type de partie de votre choix puis configurez votre connexion réseau. Et le plus simplement du monde, vous êtes le leader d'un groupe constitué d'un seul Spartan.

En tant que leader de groupe, vous décidez de la taille de votre groupe, des joueurs qui le constituent et de la possibilité de fusionner avec d'autres groupes.

Pour recruter d'autres membres, appuyez sur Y à partir de n'importe quel accueil pour afficher votre liste d'amis. À partir de cette liste d'amis, vous pouvez consulter les **États de service** de vos amis, rejoindre leur groupe actuel et les inviter dans le vôtre.

Confidentialité Xbox LIVE

Vous disposez de plusieurs options de confidentialité pour Xbox LIVE. À partir de n'importe quel accueil, sélectionnez **Réseau** puis dans **Xbox LIVE**, choisissez **Groupe ouvert**, **Amis seulement** ou **Sur invitation. Groupe ouvert** permet aux amis et aux joueurs récents d'intégrer votre groupe. **Amis seulement** est réservé aux amis ou membres du groupe. **Sur invitation** n'autorise que les joueurs invités par un membre du groupe.

Trouver une partie

Utilisez l'**accueil Matchmaking** pour trouver automatiquement des adversaires d'un niveau équivalent. Après avoir choisi une sélection, le service Matchmaking comparera votre niveau (ou le niveau moyen de votre groupe) à celui des joueurs de cette sélection. Les sélections sont divisées en sélections classées et sélections sociales pour les types de partie les plus populaires (en solo ou en équipe). Les sélections classées possèdent certaines restrictions afin de maintenir le niveau de jeu (pas d'invités et taille de groupe limitée), mais ce n'est qu'en participant à des parties classées que vous augmenterez votre niveau et que vous pourrez atteindre les plus hauts échelons de l'UNSC.

Créer une partie perso

Organisez votre partie avec les options de partie et de carte dans l'**accueil Parties perso**. Lors de la création d'une partie sur Xbox LIVE, vous pouvez régler les paramètres de confidentialité du menu **Réseau** (voir "Confidentialité Xbox LIVE" à la page 15). Jouez des parties perso avec des gens sur vos listes d'amis ou de joueurs récents.

TYPES DE PARTIE

VIP	Protégez votre VIP et essayez d'abattre celui de l'équipe adverse.
ASSASSIN	Tuez, écrasez et massacrez vos adversaires !
CRÂNE	Gardez la balle aussi longtemps que possible.
CAPTURE DU DRAPEAU	Marquez des points en capturant le drapeau et en le rapportant à votre base.
ASSAUT	Marquez des points en faisant sauter des bombes dans la base de l'équipe adverse.
INFECTION	Marquez des points en survivant au carnage zombie ou en éliminant les survivants.
MASTODONTE	Incarnez le Mastodonte. Dans ce cas, tout le monde sera à vos trousses.
ROI DE LA COLLINE	Contrôlez la colline le plus longtemps possible.
TERRITOIRES	Marquez des points en contrôlant les territoires sur la carte.

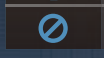
Créer une partie perso

Pour créer un type de partie unique, appuyez sur X dans l'**accueil Parties perso**. Les menus d'**Options de partie** afficheront tous les éléments de jeu personnalisables, en fonction du type de partie choisi. Personnalisez les conditions de victoire, la position des véhicules et des armes, les attributs du joueur, les paramètres sociaux (comme les options de tir allié) et bien plus.

Vous pouvez sauvegarder vos parties perso préférées via l'écran **Options partie**, ou en les sélectionnant dans la liste **Parties récentes** du menu **Parties**. Chargez vos parties perso sauvegardées dans votre **Partage de fichiers** pour que vous puissiez les partager avec vos amis sur Xbox LIVE.

Communication vocale

Les icônes de communication vocale suivantes sur votre HUD indiquent le mode en cours :

	Chat ouvert Le canal vocal est ouvert en permanence pour les petites parties. Il vous suffit de parler et les autres joueurs vous entendront.
	Appuyer pour parler Quand cette icône apparaît, cela signifie que vous devez appuyer sur un bouton pour commencer le chat. Ce sera nécessaire pour les grandes parties.
	Transmission de votre microphone.
	Communication vocale non autorisée.

Les paramètres commandes vous permettent de choisir la configuration manette que vous désirez en mode Appuyer pour parler. Pour restaurer les paramètres par défaut, appuyez sur .

Hiérarchie des Spartans

Faites des parties en Matchmaking pour faire évoluer votre niveau Spartan. Vous commencez comme militaire du rang et si vous vous accrochez, vous pourrez atteindre les grades des officiers. Les promotions parmi les militaires du rang nécessitent de l'expérience (EXP) que vous pouvez gagner en réalisant de bonnes parties dans les sélections classées et sociales. Pour les promotions d'officiers, vous devez atteindre un "Niveau max", en plus de l'expérience requise. Vous devez jouer (et remporter) des sélections classées pour augmenter votre niveau. De plus, l'expérience acquise dans chaque sélection s'affiche en tant que classement blanc dans cette sélection. Ces promotions ne requièrent pas de Niveau max, uniquement l'expérience acquise dans cette sélection.

MILITAIRE

SERGENT

LIEUTENANT

Pour plus d'explications sur le système de niveaux Spartan et son application dans les parties Matchmaking, rendez-vous sur **www.bungie.net**.

Résultats du carnage

Appuyez sur BACK après chaque bataille pour accéder aux **Résultats du carnage** (statistiques de la partie et, pour chaque joueur, **États de service**, **Partage de fichiers** et carte de joueur). Pour voir les médailles et les détails des **Résultats du carnage**, sélectionnez le nom d'un joueur et appuyez sur A.

Partage de fichiers

Votre espace dédié, le **Partage de fichiers**, est hébergé sur les serveurs de Bungie et est accessible depuis *Halo 3*. Il vous permet de stocker et de partager des fichiers de jeu avec d'autres joueurs de *Halo 3*. Vous pouvez charger dans votre **partage de fichiers** des films du jeu, des clips, des captures d'écran, des variantes de cartes et des types de partie personnalisés puis les recommander à d'autres joueurs, qui pourront apprécier votre fibre créatrice. Vous pouvez également consulter le **Partage de fichiers** de n'importe quel joueur en mettant son nom en surbrillance dans un accueil et en appuyant sur A pour afficher les **Détails du joueur**.

Pour de plus amples informations sur les options de **partage de fichiers** et les restrictions de taille, rendez-vous sur **www.bungie.net**.

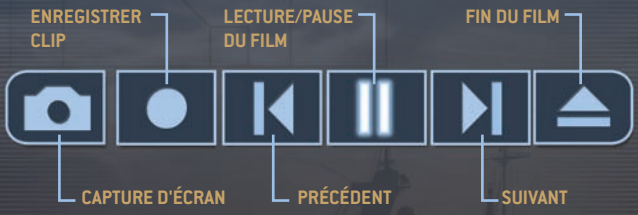
VISITE DU CINÉMA

Le **Cinéma** vous permet de faire des captures d'écran de vos films et de les visionner, modifier, renommer et partager. Vous pouvez sauvegarder une copie de chaque partie pour ensuite la regarder dans le **Cinéma**. Les films sont répartis en catégories (par exemple, multijoueur et **Forge**).

Quand vous lancez un film sauvegardé, préparez-vous à découvrir ***Halo*** sous un angle complètement nouveau. Vous ne jouez plus au jeu, mais vous contrôlez la caméra pour admirer la partie sous toutes les coutures (jusqu'à trois de vos amis peuvent la regarder avec vous). Suivez la personne qui a enregistré le film en vue subjective, accompagnez le joueur de votre choix à la troisième personne ou passez en mode caméra volante pour vous déplacer librement et admirer les scènes de votre choix, comme une exécution particulièrement humiliante par exemple. Vous avez le contrôle.

Et si vous voulez que tout le monde puisse admirer votre triple frag au laser spartan, mais sans pour autant voir le lamentable suicide à la grenade que vous vous êtes infligé en fêtant votre victoire ? Pas de souci... Il vous suffit de couper votre film au bon endroit et d'en enregistrer une nouvelle version. Servez-vous des films pour étudier les stratégies employées par vos adversaires en ligne.

Quand vous visionnez un film, appuyez sur X pour afficher ou masquer les **Commandes** et sur START pour un aperçu des commandes de la caméra (pour plus d'informations sur la sauvegarde, le visionnage et l'édition de films, rendez-vous sur **www.bungie.net**).



LA FORGE

Dans la**Forge**, vous pouvez modifier, créer, voire supprimer les éléments d'une carte multijoueur. Bienvenue chez les maîtres du monde !

Bien que vous puissiez vous déplacer et combattre librement dans la **Forge**, le véritable intérêt réside dans le **mode éditeur**. Appuyez en haut sur ✣ pour entrer dans le **mode éditeur** où vous pouvez manipuler virtuellement n'importe quel objet de la carte, armes, véhicules, objectifs et plus encore. Appuyez de nouveau en haut sur ✣ pour revenir en **mode Joueur** et tester les modifications effectuées.

Forge tout droit

Modifier une carte peut représenter un lourd travail. Vous voudrez donc peut-être engager d'autres joueurs de la **Forge** pour vous aider dans votre tâche. Un maximum de huit joueurs peut participer à une partie en mode **Forge** sur Xbox LIVE ou en liaison multiconsole. Sur une console en mode local, le maximum est de quatre joueurs. Mettez vos talents en commun avec vos amis pour accélérer le travail et n'oubliez pas de leur lancer une bobine à fusion de temps en temps...

Voici quelques trucs pour vous aider à démarrer :

- Vous commencez la partie avec un budget défini, qui vous permet d'ajouter des éléments sur la carte. Si vous tombez à court de crédits, vous pouvez effacer quelques éléments par défaut sur la carte et récupérer quelques crédits.
- Tous les éléments (et plus particulièrement les véhicules) ne sont pas disponibles pour toutes les cartes.
- Appuyez sur Ⓧ lorsqu'un élément est en surbrillance pour obtenir plus d'infos à son sujet et en connaître les options disponibles.

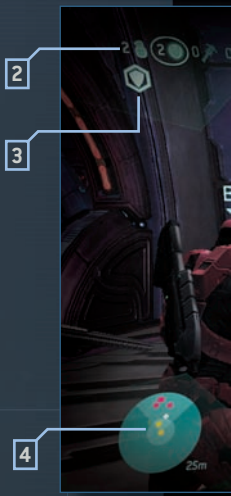
Pour sauvegarder votre variante de carte, appuyez sur START puis sélectionnez **Sauvegarder carte**. Testez ensuite votre nouvelle création en allant dans l'**accueil Parties perso** ou chargez-la dans votre **partage de fichiers** pour la partager avec vos amis.

Vous pouvez obtenir un aperçu des commandes et options de la **Forge** en appuyant sur START à n'importe quel moment pendant une partie en mode **Forge** (voir également page 25).

Pour plus de renseignements sur l'utilisation de la **Forge**, rendez-vous sur **www.bungie.net**.

HUD MULTIJOUEUR

Le HUD (affichage tête haute) est projeté sur votre écran. Il affiche les informations essentielles à la victoire.



1. BOUCLIERS

Votre indicateur de boucliers apparaît en bleu lorsqu'ils sont pleins et clignote en rouge lorsqu'ils sont complètement déchargés.

2. INVENTAIRE DES GRENADES

Apuyez sur LB pour faire défiler les grenades. Appuyez sur LT pour lancer la grenade sélectionnée. Vous ne pouvez pas utiliser de grenade en mode Deux armes.

3. ÉQUIPEMENT

Vous ne pouvez porter qu'un seul élément d'équipement à la fois. Appuyez longuement sur RB pour échanger l'équipement porté avec un nouvel élément. Pour déployer l'équipement, appuyez sur X.

4. CAPTEUR DE MOUVEMENTS

L'armure Mark VI MJOLNIR et le casque de combat Shangheili possèdent des capacités limitées de détection des mouvements. Les alliés apparaissent en jaune, les ennemis en rouge et les points de navigation en blanc. Les coéquipiers qui parlent à proximité seront représentés par une icône vocale.

Sachez-le : Le capteur de mouvements ***ne représente pas*** les dénivelés, utilisez donc votre instinct pour repérer les ennemis au-dessus ou en dessous de vous. Les ennemis lents ou immobiles ***ne sont pas*** détectés par le capteur. Cette règle est également valable pour les capteurs de vos ennemis, ce qui vous rend tous vulnérables à une embuscade.SFrB

5. DONNÉES MULTIJOUEUR

Affiche le mode de communication vocale et les détails sur le décompte des points. Pour plus d'informations sur les modes de communication vocale, rendez-vous page 18.

6. ARMES ET MUNITIONS

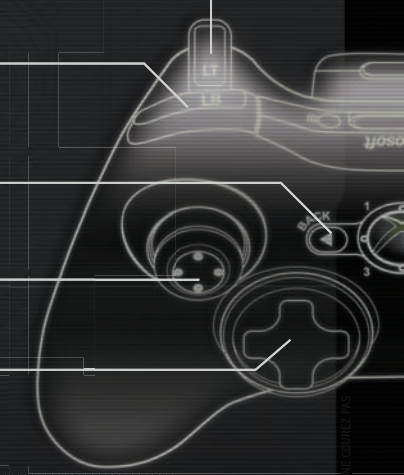
Affiche les armes (arme utilisée au-dessus) et les munitions disponibles. Lorsque les munitions utilisées s'épuisent, l'icône de l'arme clignote en rouge. Appuyez sur RB pour recharger ou appuyez sur Y pour changer d'arme.

7. POINT DE NAVIGATION

Les points de navigation indiquent l'emplacement des objectifs comme le drapeau ou les VIP.

COMMANDES DE JEU ASCO ET MULTIJOUEUR

- Utiliser arme secondaire
- Lancer grenade (LT)
- Deux armes / Recharger ou échanger arme secondaire
- Choisir le type de grenade (LB)
- Base de données VNA
- Afficher score multijoueur
- Résultats du carnage (BACK)
- Déplacement / Déplacement latéral / Appuyer pour s'accroupir (L)
- Afficher points de navigation (haut)
- Lampe-torche (haut) / Appuyer pour parler



Commandes cinématiques

LT Accélérer (caméra volante)	Y Caméra volante / Caméra joueur
RT Ralenti / Avance rapide	X Afficher/masquer commandes
LB Descendre (caméra volante)	B Afficher/masquer HUD
RB Monter (caméra volante)	A Lecture/pause

- L Déplacer caméra / Appuyer longuement pour la vision panoramique (caméra volante)
- R Regarder/pivoter caméra (caméra volante) / Appuyez pour la 1ère personne
- Rembobiner 10 sec. (gauche) / Avance rapide 10 sec. (droite) Appuyer pour changer de joueur (caméra joueur)

ASCO Multijoueur ASCO et multijoueur

Xbox Guide / Liste d'amis

Utiliser arme principale

Action / Recharger arme principale

Pause / Paramètres

Sauter

Combat rapproché

Mode VNA
Déployer l'équipement

Caméra volante (quand mort)
Changer d'arme

Viser / Tourner / Regarder / Appuyer pour zoomer

Commandes de la Forge, mode éditeur

LT Accélérer	Y Supprimer objet
RT Appuyer longuement pour faire tourner l'objet sélectionné	X Options objet/inventaire
LB Descendre	B Lâcher objet sélectionné
RB Monter	A Ramasser ou lâcher objet

L Déplacer/pivoter objet sélectionné

R Regarder/pivoter objet sélectionné

Lecture / Mode éditeur

BUNGIE.NET

Bungie.net est une communauté, une source d'informations sur ***Halo*** régulièrement mise à jour, et un ensemble de ressources centralisées pour votre historique ***Halo 3*** en ligne.

Les fonctionnalités disponibles sur le site incluent entre autres, des Résultats de carnage détaillés qui fournissent des informations exhaustives sur qui a fraggé qui, avec quoi et où. Bungie.net vous permet également de visionner et de partager des captures d'écrans de jeu haute résolution grâce à votre **partage de fichiers** pour vous constituer une compilation de vos meilleurs moments de jeu et en faire profiter tout le monde.

Vous pouvez également voir, noter et recommander des éléments partagés par des amis ou dans votre propre **partage de fichiers**. Vous pouvez programmer de super films ou des variantes de jeu à télécharger sur votre console Xbox 360, et le téléchargement commencera automatiquement lors de votre prochaine connexion à ***Halo 3*** ou ***Halo 3: ODST***. Et ce n'est pas tout ! Sur Bungie.net, vous pourrez consulter vos statistiques multijoueur, vos données métagame, et montrer à tous les succès que vous avez déverrouillés.

Et pour ajouter à l'aspect social du mode multijoueur, nous avons inclus les stats des joueurs présents dans votre liste d'amis, afin d'entretenir la compétition entre amis, plutôt que de voir vos informations noyées dans un océan de statistiques. Ce classement pour amis est un bon point de départ pour la création de compétitions de ***Halo 3*** entre amis. Bungie.net peut même enregistrer l'historique de votre progression dans les niveaux, pour que vous puissiez vous rappeler le bon vieux temps, quand vous étiez un bleu sans expérience.

Bungie.net est bien plus que l'extension de votre expérience de ***Halo***. C'est un endroit sympa pour que les gens qui partagent les mêmes centres d'intérêt et la même passion pour les jeux puissent se réunir. Rencontrez de nouveaux joueurs et partagez des moments, du contenu et des heures de parties endiablées. Nous vous proposons aussi toute une flopée de guides stratégiques, d'interviews, de podcasts, de news, de fonctionnalités et une interactivité communautaire permanente. Il y a même une boutique Bungie.net, qui vous propose des produits exclusifs. Bungie.net existe pour enrichir et améliorer votre expérience de jeu comme jamais elle ne l'a été.

XBOX LIVE

Avec Xbox LIVE[MD], jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil avec votre carte du joueur (gamer card). Conversez avec vos amis (friends). Téléchargez du contenu (programmes TV, bandes-annonces, films haute définition, contenu de jeu et jeux d'Arcade) sur le Marché Xbox LIVE (Xbox LIVE Marketplace). Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Utilisez le service LIVE sur Xbox 360[MD] et Windows[MD]. Jouez, chattez et téléchargez depuis votre ordinateur et votre Xbox 360. Le service LIVE, c'est accéder depuis votre ordinateur et votre télévision à ce que vous voulez et aux gens que vous connaissez. Connectez-vous et rejoignez la révolution!

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries**.

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/familysettings**.

LE DISQUE DUR XBOX 360

Les caractéristiques avancées de ***Halo 3*** nécessitent un disque dur Xbox 360. L'utilisation d'un disque dur, par exemple, vous permet de télécharger de nouveaux contenus et de partager des modes de jeu personnalisés, des films et des captures d'écran. Pour plus d'informations sur les fonctionnalités du disque dur dans ***Halo 3***, rendez-vous sur **www.bungie.net**.

RECYCLAGE · PROTÉGEZ L'ENVIRONNEMENT!
PROJET D'INVESTISSEMENT PUBLIC

GARANTIE LIMITÉE POUR LE LUDICIEL XBOX (« JEU ») ACHETÉ AUX ÉTATS-UNIS ET AU CANADA

GARANTIE

Microsoft Corporation (« Microsoft ») garantit au consommateur d'origine ayant acquis une copie du Jeu, que le Jeu fonctionnera correctement sous ses aspects essentiels conformément aux informations du manuel fourni, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de première acquisition. Si vous détectez un problème avec le Jeu pendant la période de quatre-vingt dix (90) jours couverte par la garantie, votre détaillant est chargé de réparer ou de remplacer le Jeu, la décision lui appartenant, sans frais conformément au processus identifié ci-dessous. La présente garantie limitée a) ne s'applique pas aux personnes qui font l'acquisition d'une copie du Jeu dans un but professionnel ou commercial et (b) s'annule si le dysfonctionnement du Jeu résulte d'un accident, d'une mauvaise manipulation ou d'un usage impropre. Certaines juridictions étendent la protection des garanties implicites aux consommateurs suivants; par conséquent, la restriction qui découle de cette garantie limitée et qui ne s'applique qu'au consommateur d'origine peut ne pas s'appliquer à vous.

RETOURS DANS LES QUATRE-VINGT DIX (90) JOURS

Les demandes d'utilisation de la garantie doivent être effectuées auprès du détaillant auquel vous avez acheté le Jeu. Retournez le Jeu à votre détaillant accompagné d'une copie de la preuve d'achat initial ainsi qu'une explication des difficultés rencontrées avec le Jeu. Le détaillant a le choix de réparer ou de remplacer le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti pendant la période restante de la garantie originale ou trente (30) jours à compter de la date de la preuve d'achat, selon la période la plus longue. Si pour une raison quelconque, le Jeu ne pouvait être ni réparé ni remplacé, vous serez alors en droit d'être remboursé des dommages directs (et aucun autre) uniquement jusqu'à concurrence du prix que vous aurez payé pour le Jeu. Les options susmentionnées (réparation, remplacement ou dommages limités) sont votre seul recours.

LIMITES

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie expresse ou statutaire, condition ou obligation et aucune autre garantie, quelle qu'en soit la nature, ne peut être imposée à Microsoft, ses revendeurs ou ses fournisseurs. Toute garantie implicite applicable à ce Jeu ou au support dans lequel le Jeu est incorporé est limitée à une période de quatre-vingt dix (90) jours telle que décrite ci-dessus. Dans la mesure maximale autoriséE par la LOI, Microsoft, SES DÉTAILLANTS et ses fournisseurs NE SERONT PAS RESPONSABLES POUR TOUT DOMMAGE SPÉCIAL, InCIDENT, PUNITIF, INDIRECT ou ACCESSOIRE DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU JEU. LES DISPOSITIONS CI-DESSUS S'APPLIQUENT MÊME SI TOUT RECOURS ÉCHOUE À SATISFAIRE SON OBJECTIF. Si vous résidez dans un État/Province qui n'autorise pas de limites à la durée d'une garantie implicite, ni l'exclusion et/ou les restrictions aux dommages accessoires/indirects, ces limites et/ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits légaux spécifiques. Vous pouvez détenir d'autres droits, variables d'un état ou d'une juridiction à l'autre. Si vous résidez dans un État/Province dans lequel l'une des dispositions de la garantie limitée est interdite par la loi, cette disposition est alors nulle et non avenue; les autres dispositions de la garantie limitée restent en vigueur.

Si vous avez acheté le Jeu au Canada, la législation en vigueur dans la Province de l'Ontario, Canada, s'appliquera à cette garantie limitée, sauf interdiction expresse par une législation locale.

Vous pouvez adresser vos questions relatives à la garantie à votre détaillant ou à Microsoft:

Xbox Product Registration
Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond, WA 98052-9953 USA

Aux États-Unis ou au Canada, appelez le 1-800-4MY-XBOX. Utilisateurs ATS: 1-866-740-XBOX.

SUPPORT TECHNIQUE

Le Support technique est disponible 7 jours sur 7, jours fériés compris.

- Aux États-Unis ou au Canada, appelez le 1-800-4MY-XBOX. Utilisateurs ATS: 1-866-740-XBOX.
- Au Mexique, appelez le 001-866-745-83-12. Utilisateurs ATS: 001-866-251-26-21.
- En Colombie, appelez le **numéro gratuit** 01-800-912-1830.
- Au Chili, appelez le **numéro gratuit** 1230-020-6001.
- Au Brésil, appelez le **numéro gratuit** 0800 888 4081.

Pour davantage de renseignements, rendez-nous visite sur le site **www.xbox.com**

Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les noms de domaines, les adresses e-mails, les logos, les personnes, les lieux et les événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, un nom de domaine, une adresse e-mail, un logo, une personne, un lieu ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, voire transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la remise de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

Les noms de sociétés et de produits mentionnés dans ce document appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

La copie, l'ingénierie à rebours, la transmission, la présentation en public, la location, la facturation de l'utilisation ainsi que le contournement de la protection contre la copie sont strictement interdits.

© 2009 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, Halo, les logos Halo, le logo Microsoft Game Studios, Windows Vista, Xbox, Xbox LIVE, les logos Xbox, et Xbox 360 sont des marques commerciales de Microsoft et ses filiales.

Développé par Bungie pour Microsoft Corporation.

Bungie, le logo Bungie, Bungie.net, et le logo Bungie.net sont des marques déposées (et le Surintendant est une marque commerciale) de Bungie LLC, et sont utilisés avec autorisation. Tous droits réservés.

Halo 3: ODST - bande-son.

© &℗ 2009 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Composée par Marty O'Donnell et Michael Salvatori.

Produite par Marty O'Donnell et Michael Salvatori.

BINK VIDEO

Utilise Bink Video. © Copyright 1997–2009 par RAD Game Tools, Inc.

WAVES

Rendez-vous sur **www.waves.com**.

Halo 3: ODST utilise Havok™. © Copyright 1999–2009 Havok.com Inc. (et ses filiales). Tous droits réservés. Rendez-vous sur **www.havok.com** pour plus de détails.

Ce produit inclut ZLib—© Copyright 1995–2009 Jean-Loup Gailly et Mark Adler.

FaceGen de Singular Inversions Inc.

Achetez le guide stratégique primagames.com®

0609 N° de référence X15-21504-01

BUNGiE

Microsoft game studios